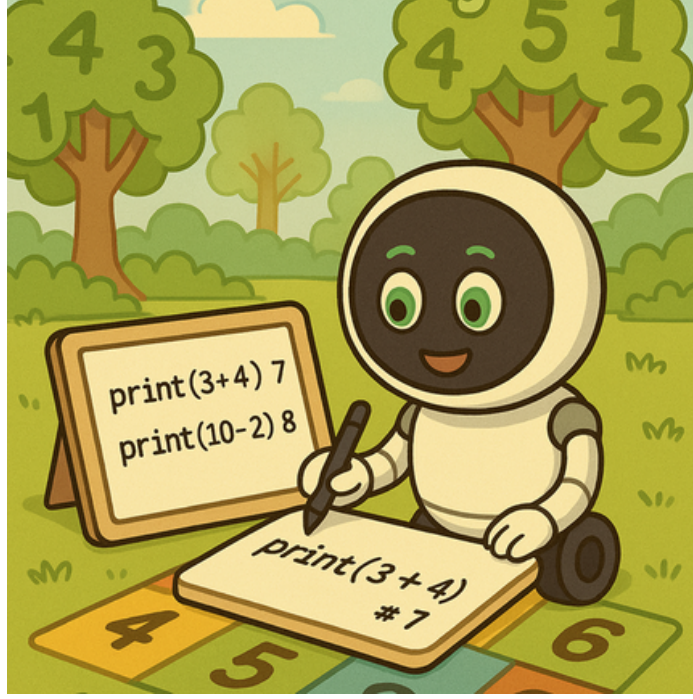


## Numbers

Sahne 1

Orbit ile Sayılarla Tanışıyoruz!



## Senaryo

Orbit artık yazı yazmayı öğrendi 📝

Şimdi sırada matematik var! 📊

Çünkü bir robot olmak için sadece konuşmak yetmez; hesap yapmayı da bilmek gerekir!

Bugün Orbit ile birlikte sayıları tanımayı ve onlarla işlem yapmayı öğreneceğiz! 🚀

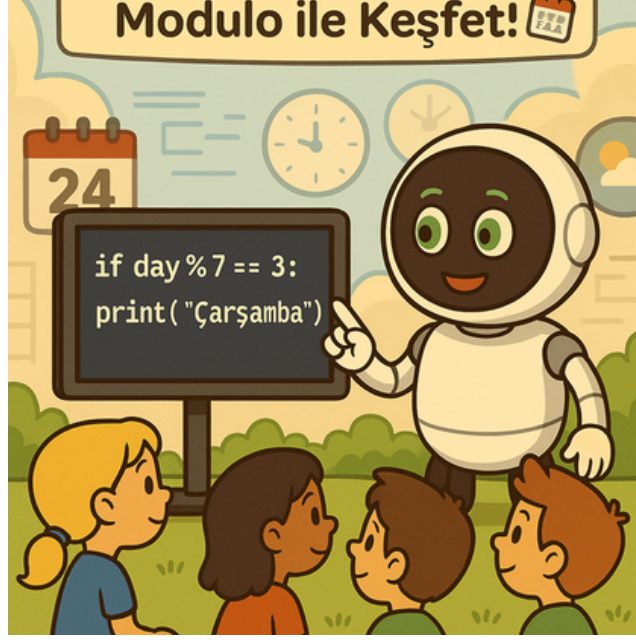


## Görev

- 🔴 İki sayı tanımla.
- 🔴 Bu sayılarla **toplama, çıkarma, çarpma ve bölme** işlemleri yap.
- 🔴 Sonuçları ekranda göster!

## Numbers

Sahne 2

Orbit ile Modulo Operatörüyle  
Günleri Hesaplıyoruz! 📅🤖🌟

## Senaryo

Orbit, haftanın günlerini hesaplamak istiyor! 🤔

Mesela, ayın 3. günü Çarşamba ise, 7 gün sonra yani 10. gün, 17. gün ve 24. gün de **Çarşamba olur!** 🎉

Çünkü haftada 7 gün vardır ve 7 gün sonra aynı gün tekrar başlar! 🔄

İşte burada **modulo (%) operatörü** devreye giriyor! ⚙️🧠



## Görev

📌 Ayın 3., 10., 17. ve 24. günlerinin haftanın hangi günü olduğunu bul. 🔍

📌 % 7 işlemini kullan! 📋

📌 Sonuçları ekranda göster! 💻

## Numbers

Sahne 3

Orbit ile Sayılar ve Metinler (String)  
Arasındaki Farkı Öğreniyoruz!

## Senaryo

Orbit, ekrana yazı yazmayı ve sayıları yazdırmayı öğrendi!

Ama dikkat! "20" ve 20 aynı şey değil!

Birisi **metin (string)**, diğeri ise **sayı (integer)**.

Bir de "20" + "20" ile 20 + 20 farklı şey yapar! Gel birlikte bakalım! 🚀



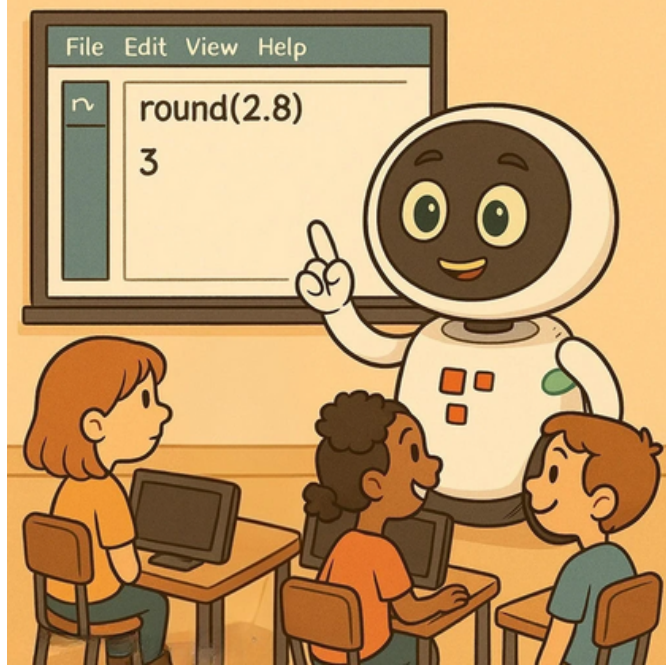
## Görev

- 🔴 print("20") ne gösterir?
- 🔴 print(20 + 20)ne gösterir?
- 🔴 print("20" + "20") ne gösterir?
- 🔴 Sonuçları açıklayalım!

## Numbers

Sahne 4

Orbit ile Sayıları Yuvarlama 12 34 56 78 90



## Senaryo

Orbit matematikte biraz daha ileri gidiyor!

Bazen sayıları yuvarlamak gerekiyor, mesela 3.14'ü 3 yapabiliriz.

Hadi Orbit'le bunu deneyelim! 🚀



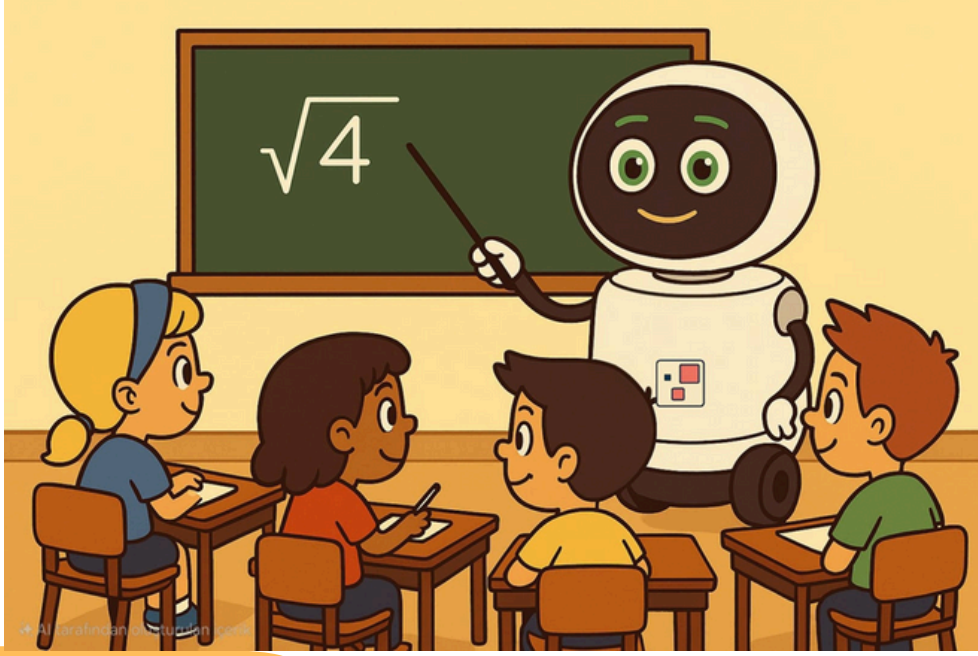
## Görev1: Sayıyı yuvarla!

- ✦ Bir ondalıklı sayı tanımla.
- ✦ **round()** fonksiyonuyla en yakın tam sayıya yuvarla.
- ✦ Sonucu ekrana yazdır! 📄

## Numbers

Sahne 5

Orbit ile Karekök Buluyoruz! 🤖📊🔍



## Senaryo

Bugün Orbit ile **karekök** bulmayı öğreneceğiz!

Karekök ne demek? Mesela 4'ün karekökü 2'dir çünkü  $2 \times 2 = 4$ ! 🤔

Bir sayının karekökü, kendisiyle çarpıldığında o sayıyı veren sayıdır!

Python'da bu işlem çok kolay! Hadi deneyelim! 🚀📐



## Görev

- 🔴 Bir sayı tanımla. `1234`
- 🔴 `math.sqrt()` fonksiyonunu kullanarak karekökünü hesapla.
- 🔴 Sonucu ekrana yazdır. 🖨️
- 🔴 Orbit'e bu sayının hangi sayıdan oluştuğunu göster! 🤖



📝 **Not:** Eğer karekökünü almak istediğin sayı tam kare değilse, sonuç ondalıklı olabilir!

Örneğin 20'nin karekökü yaklaşık olarak 4.47 olur! 🔍